COME UTILIZZARE:



PROGETTO REALIZZATO DA: SALVOLDI LEONARDO, MIGLIORATI PIETRO 3°INFA.

COSA E' SCRATCH?

- Scratch è un nuovo linguaggio di programmazione visuale che ci permette di creare storie interattive, applicazioni educative, animazioni, giochi...
- Un **linguaggio di programmazione** è un linguaggio dotato di un insieme di regole per scrivere programmi per computer, ovvero un insieme di istruzioni che a partire da un insieme di dati di input, applicando una funzione di trasformazione descritta, appunto, dalle istruzioni, produca un insieme di dati di output.



1° FASE: APERTURA DEL PROGRAMMA

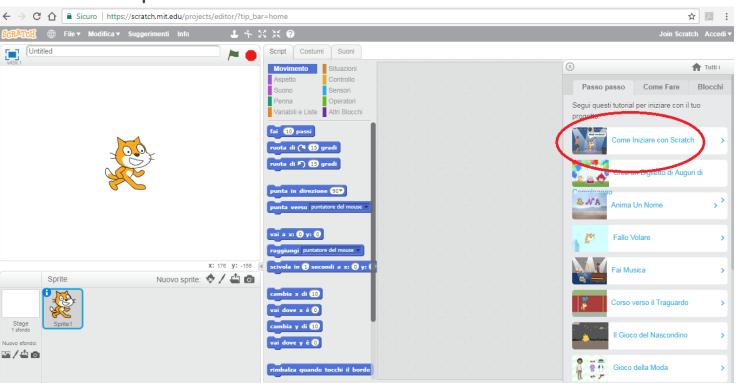
Aprire il motore di ricerca e digitare «SCRATCH», registrarsi *con i propri dati, e in seguito iniziare una nuova pagina.

*= La registrazione e' facoltativa

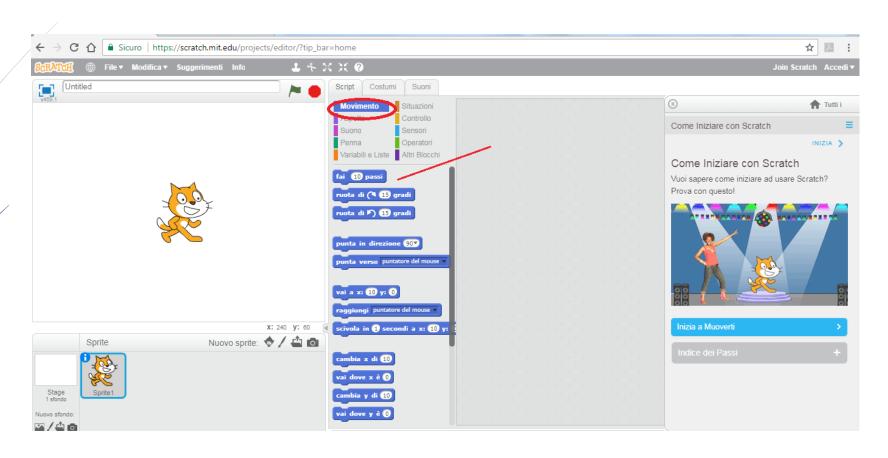
Di seguito il link del sito: https://scratch.mit.edu/

2° FASE: INIZIARE A CRERARE IL PROGETTO

Digitare sulla sezione crea, successivamente aprire il tutorial «Come iniziare con Scratch» e procedere.

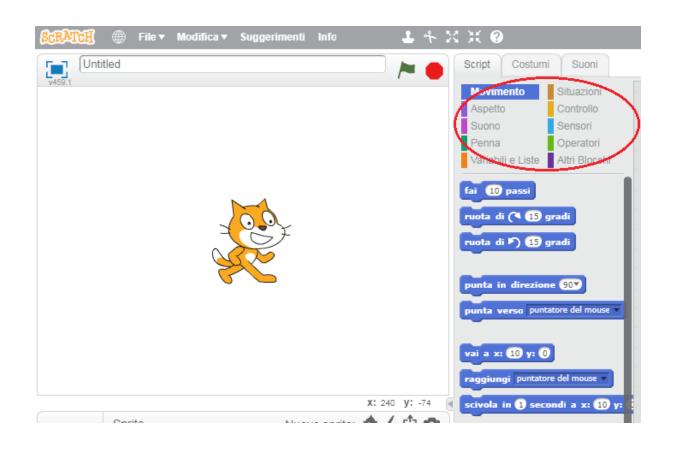


3° FASE: COMANDI DI MOVIMENTO



Trascinare i comandi che si vuole utilizzare nella parte grigia, in rosso vengono cerchiati i comandi di movimento

4° FASE: I COMANDI DI SCRATCH

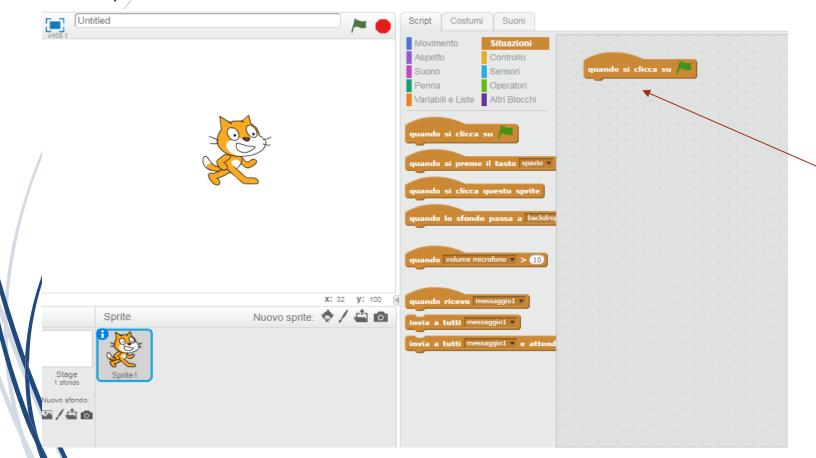


Questi sono gli altri comandi di scratch, trascinare nelle barra grigia quelli che si vuole utilizzare unendoli insieme, come se si creasse un «puzzle».

TUTORIAL ESERCIZIO BASE «QUIZ» SU SCRATCH

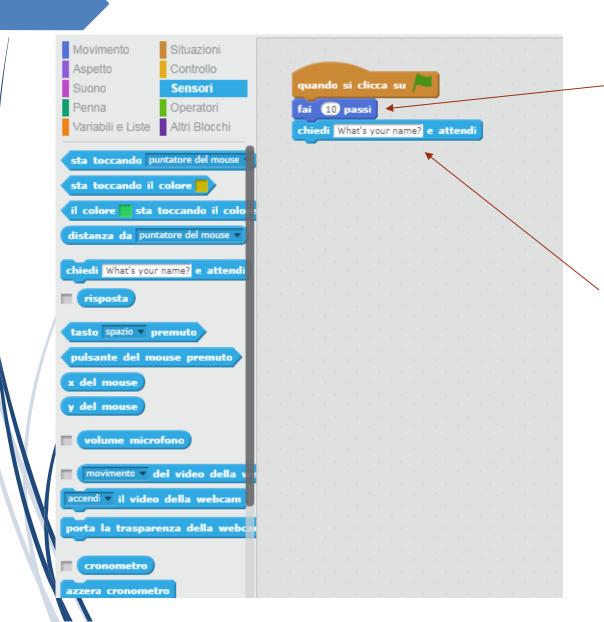
1)

• Con questo semplice programma si potrà realizzare un quiz, con il quale potremo inserire all'interno, le domande da noi scelte.



Inseriamo il seguente comando di controllo, cosi quando schiacceremo sulla bandiera verde il programma lo eseguirà

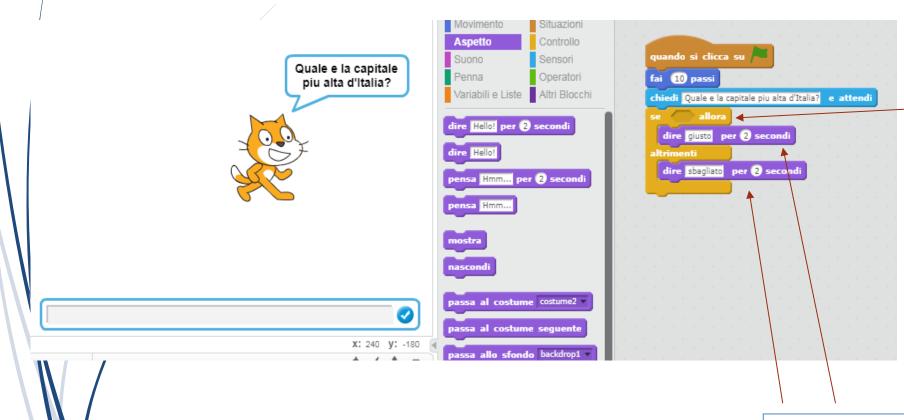
2)INSERIRE LA PROPRIA DOMANDA



Con il seguente comando di movimento quando cliccheremo, la nostra «immagine» farà 10 passi

In questa casella di testo inseriamo la domanda che vogliamo inserire, in questo caso «What's your name?»

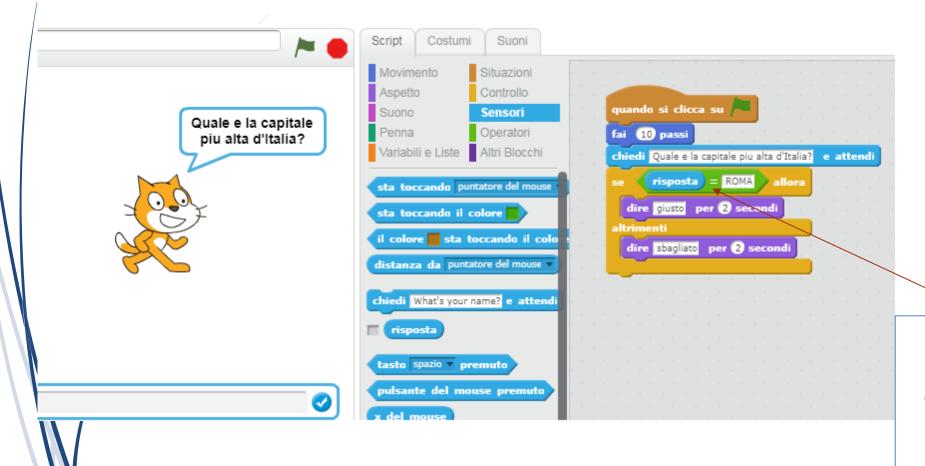
3)VERIFICARE LA RISPOSTA



Con il seguente comando di controllo possiamo verificare la verità di una risposta.

Queste saranno le nostre 2 alternative.

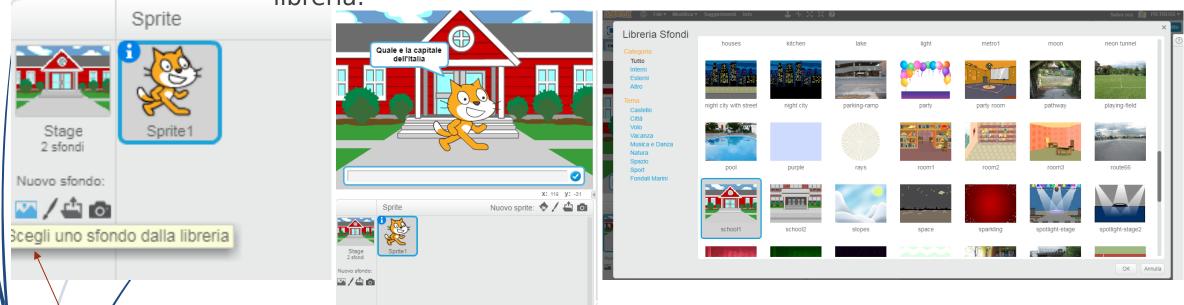
4)INSERIRE LA RISPOSTA



Se la risposta corrisponderà, allora ci verrà mostrata la scritta, «giusto», altrimenti la scritta «sbagliato».

5)INSERIRE UNO SFONDO

 Inserire uno sfondo a piacimento dalla libreria.



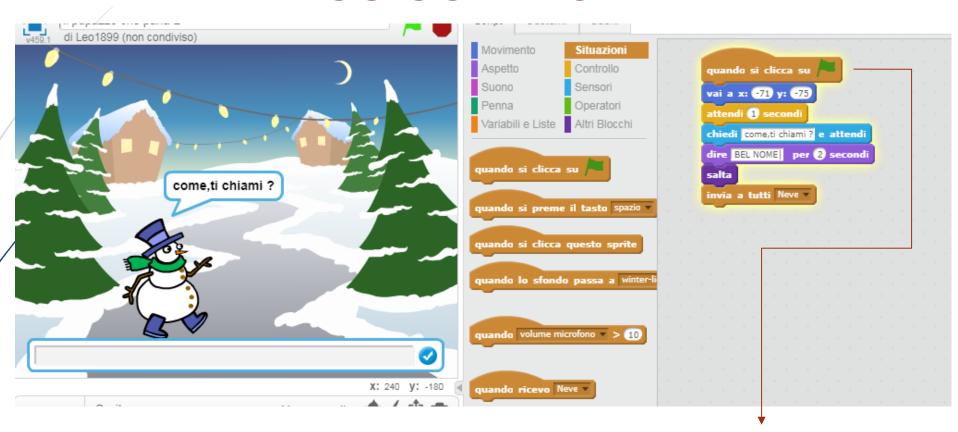
Dal seguente comando potremo scegliere uno sfondo a piacimento.

6)AGGIUNGERE DOMANDE

```
quando si clicca su 🦰
chiedi Quale e la capitale dell'Italia e attendi
       risposta = roma allora
 dire giusto per 2 secondi
  dire sbagliato per 2 secondi
chiedi Quale e il fiume piu lungo di Italia? e attendi
       risposta = po allora
 dire giusto per 2 secondi
  dire sbagliato per 2 secondi
chiedi Quale e il monte piu alto di Italia? e attendi
       risposta = bianco allora
  dire sbagliato per 2 secondi
```

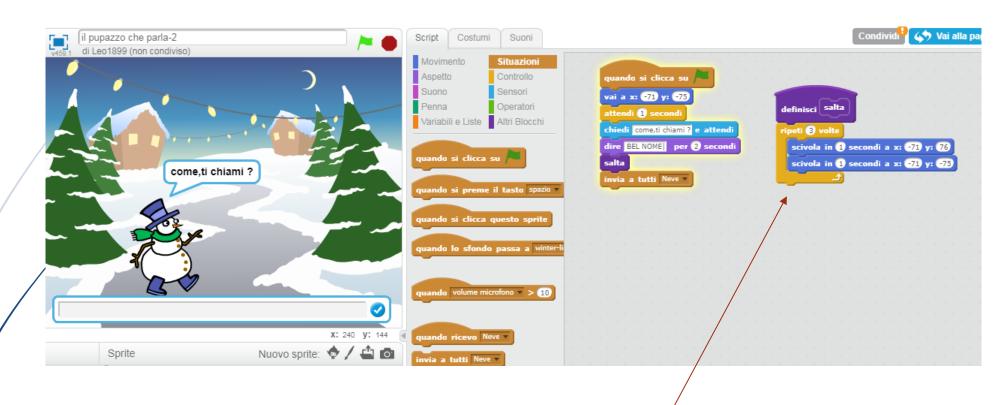
Per inserire altre domande al tuo quiz, basterà creare altri blocchi uguali al primo creato, di seguito un esempio.

TUTORIAL STORIA ANIMATA SU SCRATCH



Dopo aver cliccato sulla bandiera con i seguenti comandi il programma ci chiederà il nome e ci fornirà una risposta

1)IMPLEMENTO DI COMANDI



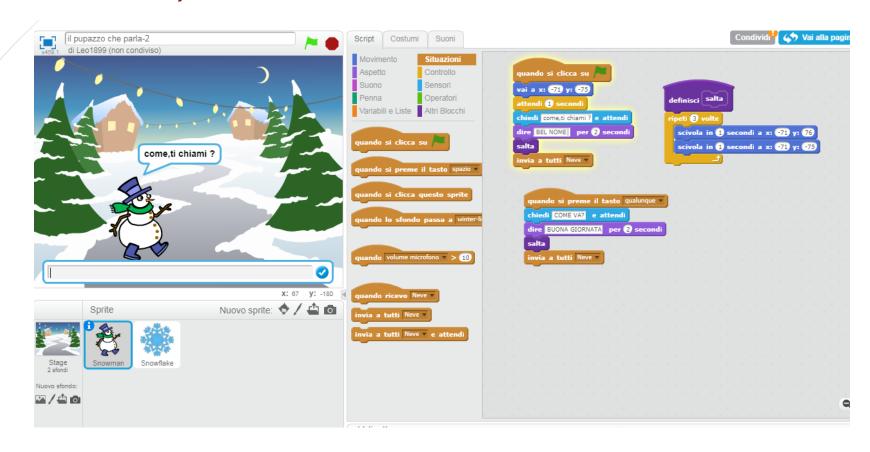
Con questo comando stabilisci il numero di salti e di «scivolate» che il pupazzo deve fare

2) IMPLEMENTO DEI COMANDI #2



Con questo ultimo insieme di comandi ci si fa chiedere dal programma Altre informazioni e si ottiene delle risposte

3) PROGRAMMA TERMINATO



In questa slide vengono illustrati tutti i blocchi e il programma finito

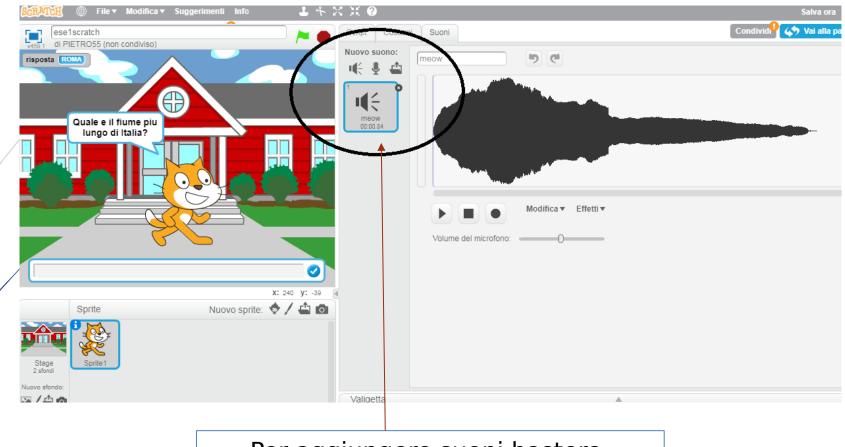
CAMBIARE IL «COSTUME» DELLA NOSTRA IMMAGINE SU SCRATCH



MODIFICARE IL PERSONAGGIO



AGGIUNGERE SUONI



Per aggiungere suoni bastera, schiacciare su uno dei 3 tasti,che ci daranno rispettivamente la scelta di:

- 1)Scegliere un suono dalla libreria
- 2)Registrare un suono dalla libreria
- 3)Caricare un suono dalla libreria